

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan semakin menjadi kebutuhan penting setiap masyarakat di era revolusi industry 4.0 yang di mulai pada tahun 2010 yang ditandai dengan adanya internet sebagai penggerak konektivitas manusia di berbagai bidang untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Untuk menghadapi masa tersebut perlu disiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di lingkungannya sendiri, maupun untuk lingkup yang lebih luas. Langkah awal yang dapat dilakukan yaitu melalui peningkatan kualitas dunia pendidikan

Berawal dari pendidikan dapat tercipta sumber daya manusia yang memiliki keunggulan kompetitif yang terampil dan mampu merubah kondisi kehidupan menjadi berkualitas. Berdasarkan Keputusan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 84/1993 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, dan dengan diberlakukannya Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menunjukkan bahwa guru merupakan jabatan profesional. Sebagai seorang profesional, Guru harus mampu membuat *professional judgement* yang didasarkan pada data sekaligus teori yang akurat. Selain itu Guru juga harus melakukan peningkatan mutu pembelajaran secara terus menerus agar prestasi belajar peserta didik optimal. Untuk mewujudkan hal tersebut Guru dituntut memiliki kemampuan

melakukan penelitian sederhana dalam rangka meningkatkan kualitas profesional Guru, khususnya kualitas pembelajaran. Membantu dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran agar proses belajar tidak terasa monoton dan membosankan<sup>1</sup>. Pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk ambil bagian dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif menekankan siswa dapat melakukan kegiatan belajar yang bermakna dan kemudian mereka dapat memikirkannya dan dapat mencapai tujuan yang di harapkan. Pembelajaran ini dapat meningkatkan pemikiran yang kompleks proses dan meningkatkan retensi, asimilasi, pemahaman, dan penerapan yang tepat pada materi pembelajaran<sup>2</sup>.

Terdapat dua kegiatan yang sinergis dalam pembelajaran, yaitu Guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar, sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar hingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Dalam kegiatan pembelajaran sering terjadi hambatan yang akhirnya menyebabkan kegiatan belajar menjadi terganggu. Salah satu hambatan yang terjadi yaitu pasifnya siswa dalam pembelajaran yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang membuat siswa melakukan kegiatan belajar

---

<sup>1</sup> Keputusan Menteri Negera Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 84/1993 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, diakses pada 2 Desember 2019

<sup>2</sup> Ruth Kennedy, (In *Class Debates: Fertile Ground For Active Learning and the Cultivation of Critical Thinking and Oral Communication Skills*. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education. 2007)

secara aktif, baik fisik maupun mental. Rancangan pembelajaran yang mencerminkan kegiatan belajar secara efektif perlu di dukung oleh kemampuan Guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan Hasil pra penelitian di MTs Negeri 25 Jakarta yang dilaksanakan pada bulan November 2019 menggambarkan bahwa cara mengajar Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan konvensional, dan yang dirasa siswa kurang menarik membuat siswa susah untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga menjadi pasif saat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) adalah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Mata pelajaran ini memuat materi terpadu dari beberapa disiplin ilmu, yaitu meliputi ilmu sosial, ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah dan antropologi. Berdasarkan penuturan dari beberapa siswa, pembelajaran IPS terkesan membosankan dan susah untuk dipahami, terlebih materi dalam IPS memerlukan daya ingat dan hafalan yang kuat. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran IPS adalah 75. Berdasarkan data nilai ulangan harian kelas VIII.6 dapat diketahui dari 22 peserta didik, terdapat 13 anak yang nilainya belum mencapai ketuntasan minimal, atau 59 %<sup>3</sup>.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah rancangan strategi belajar bagi siswa yang dapat di gunakan oleh Guru untuk mengembangkan pengetahuan,

---

<sup>3</sup> Data ulangan harian kelas VIII.6 pada bulan Oktober 2019

pemahaman, dan kemampuan siswa dalam mendalami mata pelajaran IPS dengan baik dan menyeluruh. Rancangan strategi pembelajaran tersebut dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik merupakan salah satu indikator keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan ini dapat dilihat dari perubahan cara belajar dari yang hanya menerima informasi dan mendengarkan penjelasan Guru berubah dengan mencari, mengamati dan melakukan sendiri materi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision*.

*Three Stage Fishbowl Decision* adalah format diskusi yang didalamnya sebagian kelas membentuk sebuah lingkaran diskusi disekitar kelompok diskusi. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, aktif, gembira, memotivasi melatih keterampilan bertanya dan mengemukakan pendapat, memupuk rasa solidaritas dalam kelompok dan mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena pertanyaan yang di sajikan sebagai bahan diskusi adalah pertanyaan analisis<sup>4</sup>.

Berdasarkan realita persoalan di atas peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Three Stage Fishbowl Decision* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di MTs Negeri 25 Jakarta”**

---

<sup>4</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning* 101 Cara Belajar Siswa Aktif.(Bandung:Nusantara, 2007)

## B. Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.6 pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 25 Jakarta?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII.6 pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 25 Jakarta?

## C. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu peningkatan hasil belajar IPS serta dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan bahan acuan bagi penelitian sejenis, serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan, peningkatan dan perubahan hasil belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision* pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 25 Jakarta.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Sebagai koreksi dan masukan terhadap pembelajaran yang dilakukan dan menemukan inovasi baru dalam pembelajaran IPS.
- 2) Mengembangkan pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision*.

### b. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan kepada sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan proses pembelajaran
- 2) Membantu sekolah untuk mengembangkan mutu pembelajaran IPS dengan strategi pembelajaran yang lebih efektif

### c. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh proses pembelajaran yang efektif dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision*.
- 2) Meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari pelajaran IPS
- 3) Mempermudah siswa dalam memahami materi IPS
- 4) Meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS

### d. Bagi Prodi Pendidikan IPS

- 1) Meningkatkan kualitas Mahasiswa pendidikan IPS melalui penelitian kolaborasi dengan guru di sekolah.
- 2) Memberikan sumbangan pemikiran mengenai konsep pembelajaran pendidikan IPS.

- 3) Menambah rujukan referensi bagi jurusan IPS dan rujukan peneliti dibidang pendidikan khususnya pendidikan IPS.

e. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian secara langsung dilapangan serta ilmu yang bermanfaat.
- 2) Memperoleh informasi mengenai perkembangan pembelajaran IPS.
- 3) Mengembangkan pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Three Stage Fishbowl Decision* yang lebih baik lagi karena latar belakang peneliti sebagai pendidik atau guru.

